

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini akan membahas kajian pustaka untuk mencari jawaban dari permasalahan penelitian dari berbagai dan hasil penelitian terdahulu. Kajian pustaka ini juga berisi kajian-kajian yang ditulis dalam penelitian yang tercakup dalam fokus masalah dan diakhiri dengan bangunan kerangka pikir yang berupa kerangka teoritik dengan pemecahan masalah.

#### **2.1 Konsep Penelitian**

##### **2.1.1 Pengembangan**

Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Walaupun demikian, tidak berarti lepas dari teori dan praktik yang berhubungan dengan belajar dan desain (Darmawan, 2012:12).

Menurut Borg and Gall dalam (Setyosari, 2013:222) pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji coba lapangan.

Disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya untuk menciptakan mutu yang lebih baik.

## 2.1.2 Media Pembelajaran

### 2.1.2.1 Pengertian media pembelajaran

Media berasal dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah alat yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Menurut Azhar Arsyad (2009:3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Munadi (2013:7-8) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Menurut sadiman dan dkk (2010:7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan pembelajaran menurut Thobroni dan mustofa (2013:41) pembelajaran merupakan upaya sengaja dan bertujuan yang berfokus kepada kepentingan, karakteristik, dan kondisi orang lain dan peserta didik dapat belajar dengan efektif dan efisien.

Dapat disimpulkan, media pembelajaran merupakan suatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat meningkatkan minat dan merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa sehingga proses pembelajaran dapat tercapai.

#### 2.1.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang dapat memberi rangsangan bagi peserta didik untuk terjadinya proses belajar, sehingga dapat mempertinggi kualitas belajar mengajar dan diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar peserta didik.

Menurut Munadi (2013:7-8) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Menurut Sadiman dan dkk (2010:7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan pembelajaran menurut Thobroni dan mustofa (2013:41)

pembelajaran merupakan upaya sengaja dan bertujuan yang berfokus kepada kepentingan, karakteristik, dan kondisi orang lain dan peserta didik dapat belajar dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan pengertian ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah suatu perantara antara pengirim (pendidik) kepada penerima (peserta didik) secara sengaja sehingga terjadi proses belajar yang efektif dan efisien.

### 2.1.2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2010:29) mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat kelas dilihat dari kemajuan teknologi a) Media teknologi cetak, b) Media teknologi visual, c) Media teknologi yang berdasarkan komputer dan d) Media gabungan teknologi dan cetak. Menurut Sadiman (2010:28) bahwa karakteristik beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar di Indonesia yaitu:

- 1) Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam sumber-sumber komunikasi visual. Banyak jenis media grafis beberapa diantaranya adalah 1) Gambar/foto, 2) Sketsa, 3) Diagram, 4) Bagan, 5) Grafik, 6) Kartun, 7) Poster, 8) Peta dan globe, 10) Papan flanel dan 11) Papan buletin.
- 2) Media audio berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan media pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang audiktif, baik verbal (kedalam kata-kata atau bahasa

lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media dapat dikelompokkan dalam media audio antara lain 1) Radio, 2) Alat perekam pita magnetik dan 3) Laboratorium bahasa.

- 3) Media proyeksi diam (*still projected medium*) mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan peserta didik. Selain itu, bahan-bahan grafik banyak sekali dipakai dalam media proyeksi diam. Perbedaan yang jelas diantara mereka adalah pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang disampaikan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran terlebih dahulu. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain 1) Film bingkai, 2) Film rangkai, 3) Media transparansi, 4) Proyeksi tidak tembus pandang, 5) Mikrofis, 6) Film, 7) Film gelang, 8) Televisi, 9) Video dan 10) Permainan dan simulasi.

#### 2.1.2.4 Manfaat Media

Menurut Susilana (2011:9) secara umum media memiliki kegunaan yaitu a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera, c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar, d) Memungkinkan anak belajar sendiri dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestiknya dan e) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat media adalah suatu alat bantu yang dapat digunakan untuk mempermudah dan memberikan rangsangan kepada peserta didik agar terjadi proses belajar yang aktif dan menyenangkan.

#### 2.1.2.5 Kriteria Pemilihan Media

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan dan media yang menunjang dalam proses mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sudjana (2009:4) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat tergantung pada tujuan pembelajaran, bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media yang diperlukan serta kemampuan guru menggunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Sudjana (2013:3-4) ada beberapa jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu a) media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar, b) Medi tiga dimensi yaitu dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan lain-lain, c) media proyeksi seperti slide, film stirp, dan OHP, d) Lingkungan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, kriteria pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mudah digunakan serta dibuat atau dicari oleh guru, karena media yang baik adalah media yang dapat dimanfaatkan oleh semua guru dari cara pengoperasiannya bahkan cara memilih atau membuatnya.

### 2.1.3 Media Peta Buta

#### 2.1.3.1 Pengertian Peta

Menurut Suharto dalam (Buku Panduan Geomorfologi Laboratorium Geomorfologi IST AKPRIND Yogyakarta, 2008:1) peta didefinisikan sebagai suatu alat penyajian secara grafis tentang penyebaran kenampakan-kenampakan geografis, atau fenomena yang ada pada permukaan atau di dalam bumi. Menurut Sukandarrumidi (2011:65) peta adalah suatu gambaran bentang alam yang diperkecil, dilukiskan, pada suatu lembar kertas sehingga orang menjadi mudah mengenal, melihat dan membaca, serta mudah membawanya.

Bedasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa peta adalah gambaran bentang alam yang diperkecil, dilukiskan, pada suatu lembar kertas sehingga orang menjadi mudah mengenal, melihat dan membaca tentang penyebaran kenampakan-kenampakan geografis, atau fenomena yang ada pada permukaan atau di dalam bumi.

#### 2.1.3.2 Pengertian Peta Buta

Peta buta ialah peta yang tidak memiliki keterangan lengkap sebagai alat pengenalan (Balai Pustaka, 2007:867). Media peta buta merupakan sebuah produk berupa media belajar yang dikembangkan oleh penulis. Media Peta Buta ini merupakan pengembangan dari sebuah peta dan permainan menempel gambar keanekaragaman hewan langka Indonesia sesuai asal pulau hewan satwa langka.

### 2.1.3.3 Rancangan Media Peta Buta

Rancangan media peta buta dicetak print benner dengan ukuran panjang  $\pm 2$  meter dan lebar  $\pm 1$  meter yang berfokus pada gambar peta buta Negara Indonesia tanpa ada keterangan nama daerah dan didesain laut berwarna biru dan pulau berwarna coklat muda, hal ini bertujuan untuk menarik perhatian dan mendorong peserta didik berfikir nyata. Media ini juga dilengkapi dengan media *Knowledge Card* merupakan kartu yang berisi materi keaneragaman hewan langka Indonesia.



Gambar 2.1 Peta Buta.



Gambar 2.2 Contoh Hewan Langka Indonesia.

### 2.1.3.4 Manfaat Peta Buta

- 1) Memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Peserta didik tidak cepat bosan dalam proses pembelajaran berlangsung.



- 4) Peserta didik dapat melatih kemampuan dalam berbicara saat presentasi.
- 5) Pengetahuan Peserta didik bertambah dengan presentasi dari teman kelasnya.
- 6) Peserta didik dapat memahami konsep keaneragaman hewan langka Indonesia sesuai asal pulau hewan satwa langka.
- 7) Menciptakan inovasi baru untuk mengembangkan media pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS.
- 8) Media ini mudah dibuat.
- 9) Menjadikan peserta didik befikir logis, nyata, dan mengasah keterampilan.

#### 2.1.3.5 Langkah-langkah Penggunaan Media Peta buta

Pembelajaran IPS media peta buta pokok bahasan keaneragaman hewan langka Indonesia sesuai asal pulau hewan satwa langka menjadikan peserta didik menjalin kerja sama dengan kelompoknya dan melatih aspek motorik peserta didik. Langkah-langkah penggunaan media peta buta ini sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok.
- 2) Guru mengenalkan gambar peta Indonesia kepada peserta didik.
- 3) Guru menempel nama pulau dan menyebutkan nama pulau.
- 4) Guru dan peserta didik menyebutkan nama-nama pulau indonesia bersama-sama.
- 5) Peserta didik mengamati dan menghafalkan nama-nama pulau yang sudah tertempel.

- 6) Guru memastikan bahwa peserta didik sudah mengetahui nama-nama pulau yang terdapat pada peta Indonesia dan guru melepas nama-nama pulau yang tertempel pada peta Indonesia.
- 7) Masing-masing kelompok mengamati video satwa langka yang sedang ditampilkan oleh guru beserta asal hewan satwa langka.
- 8) Setelah video selesai ditampilkan, guru membagikan *animals card* pada masing-masing kelompok secara acak.
- 9) Peserta didik berdiskusi atau bertukar informasi bersama kelompoknya.
- 10) Guru menugaskan peserta didik untuk mempresentasikan dan menempelkan *animals card* pada peta buta sesuai asal pulau satwa langka tersebut.
- 11) Setelah *animal card* tertempel semua pada peta buta, masing-masing kelompok mengkritisi dan menanggapi hasil kerja kelompok lain.

#### 2.1.3.6 Pembelajaran

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris yaitu *intruction*. *Intruction* diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan peserta didik yang berlangsung secara dinamis. Menurut Asyhar (2012:7) menyatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya membelajarkan pembelajar (siswa, anak, peserta didik). Pengertian lain tentang pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh pengajar (guru, instruktur) dengan tujuan untuk membantu peserta didik agar bisa belajar dengan mudah.

Proses sistematis memiliki peranan penting untuk keberhasilan belajar. Dalam proses sistematis ini, komunikasi merupakan unsur untuk

mutlak yang diperlukan (Asyhar, 2012:7). Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara guru dalam menjalankan fungsinya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Uno, 2007:2).

Beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.

#### 2.1.4 Ilmu Pengetahuan Sosial IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu mata pelajaran yang dirancang untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu berpartisipasi secara efektif pada masyarakat yang memiliki karakteristik secara global (Ahmadi, 2011:6) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang berguna untuk membimbing peserta didik menghadapi kenyataan dalam lingkungan sosialnya. Namun saat ini lingkungan sosial dan budaya cepat berubah tidak hanya di sekitar peserta didik tetapi sudah menyeluruh dunia.

Menurut Sapriya (2009:11) pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan.

Penelitian ini mengambil kompetensi inti pengetahuan dan keterampilan “memahami keanekaragaman hewan langka Indonesia sesuai asal pulau hewan satwa langka” yang memiliki tujuan pembelajaran sebagai berikut:

2.1.4.1 Peserta didik melakukan diskusi dan bekerja sama dengan teman kelompoknya menentukan hewan satwa langka Indonesia sesuai asal pulau hewan satwa langka.

2.1.4.2 Peserta didik menempelkan letak hewan langka Indonesia sesuai asal pulau hewan satwa langka dipeta buta yang telah di sediakan oleh guru.

2.1.4.3 Peserta didik bersama kelompoknya mengkritisi dan menanggapi hasil kerja kelompok lain.

## **2.2 Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Drs. Hamka M.Pd dengan judul Efektifitas Penggunaan Alat Peraga Peta Buta dalam Pembelajaran Peta dan Komponennya sebagai Cakrawala Pengetahuan Sosial Kelas IV di SDN Rawabuaya 02 Pagi. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan penggunaan media alat peraga peta buta maka aktifitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV dapat meningkatkan dan mencapai ketuntasan maksimal.

Penelitian yang relevan selanjutnya dilakukan oleh Mujayanah dengan judul Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri 02 Kedondong Kecamatan Susukan Kabupaten Cirebon. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media gambar maka kemampuan membaca peserta didik kelas I dapat meningkat dan mencapai ketuntasan secara klasikal.

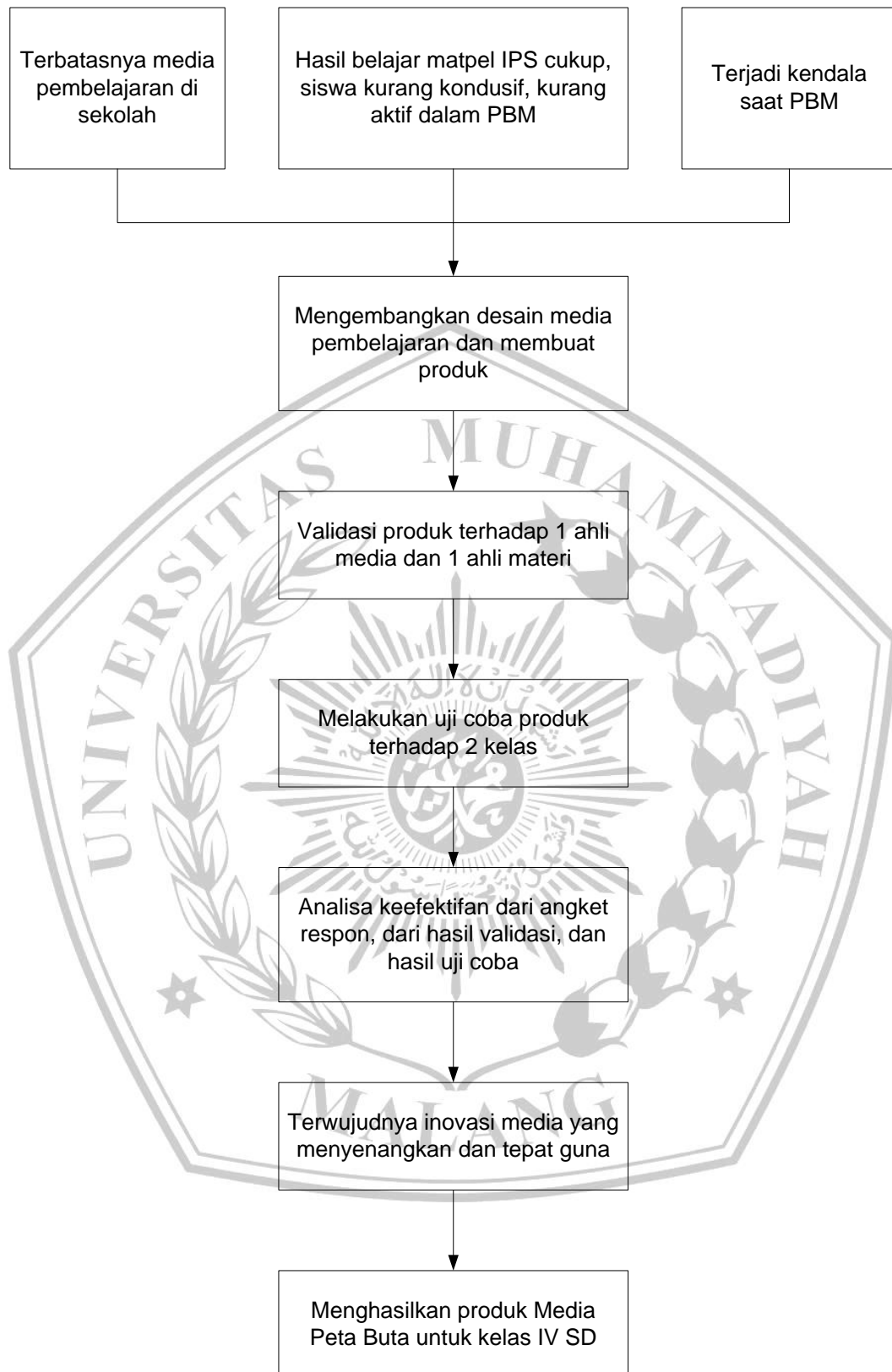
Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada media pembelajaran yang berupa alat peraga peta buta yang berupa media gambar.

**Tabel 2.1 Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan.**

Komponen	Penelitian Terdahulu I	Penelitian Terdahulu II	Penelitian Sekarang
<b>Nama dan Judul</b>	Drs. Hamka M.Pd Efektifitas Penggunaan Alat Peraga Peta Buta dalam Pembelajaran Peta dan Komponennya sebagai Cakrawala Pengetahuan Sosial Kelas IV di SDN Rawabuaya 02 Pagi.	Mujayanah Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri 02 Kedondong.	M. Chouridinul Islam Pengembangan Media Peta Buta Pada Pembelajaran IPS Kelas IV di SDN Rampal Celaket 01 Malang.
<b>Solusi</b>	Meningkatkan hasil belajar peserta didik.	Meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.	Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.
<b>Mata Pelajaran</b>	IPS.	Bahasa Indonesia.	IPS.
<b>Subjek</b>	Peserta didik kelas IV (empat).	Peserta didik kelas I (satu).	Peserta didik kelas IV (empat).
<b>Tempat</b>	SDN Rawabuaya 02 Pagi Jakarta Barat.	SDN Kedondong 02 Cirebon.	SDN Rampal Celaket 01 Kota Malang.

### 2.3 Kerangka Pikir

Kerangka konsep penelitian merupakan penjelasan permasalahan yang terjadi dan bagaimana cara mengatasi permasalahan serta dengan apa dalam mengatasi masalah tersebut. Kerangka pikir ini digunakan untuk memperjelas alur dari akan dilakukan dalam penelitian pengembangan ini. Berikut adalah kerangka pikir penelitian yang menjadi dasar dalam melakukan penelitian.



**Gambar 2.3 Kerangka Pikir.**

Penelitian ini diawali dengan wawancara kepada guru kelas IV yang didapati beberapa masalah dalam pembelajaran IPS materi keaneragaman hewan langka indonesia. Adapaun masalah tersebut adalah terbatasnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, hasil, pembelajaran cukup, peserta didik kurang kondusif saat pembelajaran, kurang keaktifan dalam proses pembelajaran IPS materi keaneragaman hewan langka indonesia.

Berdasarkan permasalahan di atas menumbuhkan sebuah alternatif baru yang bisa dikatakan inovasi media pembelajaran untuk memberikan solusi dari potensi masalah tersebut. Solusi tersebut adalah dengan mengembangkan desain media pembelajaran dan membuat produk media peta buta. Setelah merancang dan membuat media peta buta kemudian divalidasi kepada ahli media dan seorang ahli materi.

Media peta buta yang sudah divalidasi kemudian diujicobakan kepada kelas IV dengan 2 kelas yang berbeda, yaitu kelas IVA dan kelas IVB yang diharapkan dapat mewujudkan media yang baru, proses pembelajaran menjadi menyenangkan, dan peserta didik dapat memahami materi dengan baik, serta nilai peserta didik menjadi lebih baik. Setelah melakukan uji coba produk, dosen ahli, guru, peserta didik mengisi angket guna menganalisis keefektifan media. Media yang dikembangkan diharapkan dapat memecahkan masalah sehingga teruji kegunaannya oleh tim ahli media dan ahli materi. Media tersebut diharapkan menarik dan dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar pada saat melakukan uji coba produk dari media tersebut dan dilanjutkan ke dalam proses produksi media peta buta.